suppl. a Magnifici sette n. 15 - Anno II

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - FAR WEST
2 - EGYPTIAN
3 - X
4 - POOPSY
5 - LE BAGNARD
6 - TIP TAP
7 - PAOLO
8 - IL GOBBO
9 - OPLÀ
10 - D DAY
11 - CRACK
12 - SPAZZINO
13 - LA STREGA
14 - CHINER II
15 - BOXING
16 - KUNG FU
17 - JET MOON
18 - FLY
19 - THE MADNESS
20 - BLOOD HOUSE
21 - SOTTOBOSCO
22 - INCAS
23 - EL SALVADOR
24 - FOOTBALL USA
25 - SOTTERRATO VIVO
26 - LEMMON DEMMON
27 - SKULL MANIA
28 - LUCKY JOE
29 - OTTO CLOWN
30 - LA FRECCIA NERA

SUPERCOMPILATION

Il meglio dell'ultima produzione! È stato questo l'ordine che il nostro editore ci ha dato chiedendoci di trovare i giochi più top dell'ultimo periodo. Crediamo di averlo accontentato anche perché sono veramente trenta giochi "super" cui si aggiungono molte e dettagliate spiegazioni delle strategie e dei trucchi per fare punti e miracoli in alcuni tra i giochi più famosi del momento. Infatti chi non ricorda il successo di Blade Runner e delle sue pazze corse contro la morte e i replicanti? Oppure chi può rimanere insensibile alla dura legge del West che non conosce altra forza se non quella del piombo delle Colt? Se invece volete dilettarvi con un po' di guerra avete due scelte: leggervi attentamente il succo di Commando e Rambo che trovate nelle ultime pagine di questo fascicolo oppure comprare War Games N. 2!!!

HIT PARADE 64, suppl. a Magnifici sette n. 15 - Anno II
Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 62 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

FAR WEST



Nel selvaggio west una banda di fuorilegge semina terrore e distruzione: a te il compito di porre fine alle scellerate azioni dei feroci banditi. È una sfida all'ultimo sangue: devi assolutamente premere il grilletto per primo o per te sarà la fine! Dapprima dovrai affrontare alcuni pistoleri che si sono appostati in una casa per darti il "benvenuto". Poi dovrai attraversare l'insidioso territorio dei Sioux e raggiungere la città per ripulirla dai banditi. Qui dovrai tenere gli occhi ben aperti per poter distinguere i banditi dalla popolazione ed ucciderli prima che ti colpiscano a loro volta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	fine partita
F7	inserire/disinserire pausa

EGYPTIAN



La tua avventura si svolge nell'antico Egitto dove la principessa Tara è stata rapita dal malvagio faraone. Rinchiusa in un vecchio tempio la principessa sta per essere bruciata come sacrificio agli dei. Armato solo con la spada e la tua reputazione di valoroso guerriero dovrai attraversare il deserto alla ricerca del tempio, ma molti pericoli, come demoni mitologici, semidei e stregonerie, saranno sul tuo cammino. Nel tuo viaggio troverai anche molti oggetti lasciati tempo prima da alcuni predecessori, ma saranno posseduti da magici poteri, malefici o benefici, che usando la tua intuizione potrai scoprire. Una volta entrato nel tempio che si trova sotto il controllo degli stregoni del faraone, dovrai combattere contro il loro potere malvagio. Avrai vinto solo quando ti sarai ricongiunto alla Principessa e l'avrai liberata dalle catene.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	fuoco
Q	salta
Z	si abbassa
P	avanza
I	indietreggia
Q+fuoco	colpo in alto
Z+fuoco	colpo in basso
P+fuoco	colpo al centro

X



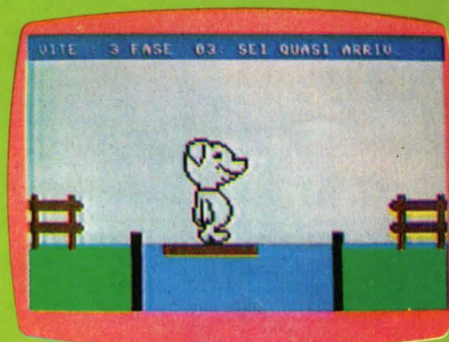
Indossate i panni del cadetto spaziale: il pianeta X è stato attaccato dal malvagio impero degli Yar e il comando delle forze spaziali interstellari vi ha affidato il difficile compito di respingere l'invasione e lanciare un contrattacco. Dovrete distruggere varie astronavi ostili e soprattutto le unità di energia che una volta colpite libereranno una capsula energetica: raccoglietela velocemente per ottenere utilissime bombe di energia. Quando avrete parecchie bombe potrete perforare la barriera di forza che circonda l'unità di trasporto per essere teletrasportati al successivo livello. Alla fine della vostra missione dovrete affrontare dapprima l'astronave madre e poi la temibilissima nave di controllo aliena. Per distruggere la prima dovrete colpirla 10 volte, mentre per annientare la seconda dovrete scagliarle contro 5 bombe di energia.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
1	inserire pausa
2	disinserire pausa
SPAZIO	per lanciare bombe

POOPSY

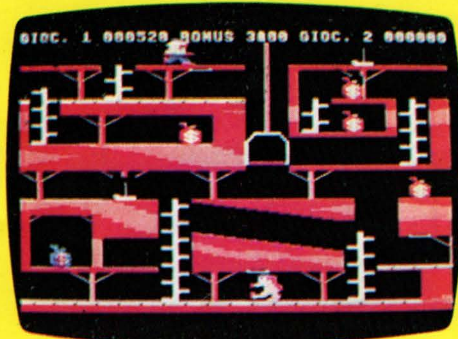


Il simpatico porcellino Poopsy vuole farsi una bella passeggiata sull'aia della fattoria. Ma per riuscire a divertirsi un po' e soprattutto per mettere qualcosa sotto i denti il nostro animale dovrà guardarsi da mille trabocchetti. Attento! Qualcuno ti vuole male, amico Poopsy...

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

LE BAGNARD



Una colonia penale è l'inferno dantesco. Per sfuggire il nostro evaso ha rischiato la vita e lo stesso fa ora per trovare le pepite d'oro evitando i colpi dei guardiani della miniera che lo inseguono senza dargli tregua. L'evaso cerca di scappare viaggiando sui carrelli della galleria. Ma con quali rischi...

TASTI

JOYSTICK 2	
PORTA UNO	un giocatore
PORTA DUE	due giocatori

TIP TAP



Uno schema pieno di riquadri che un simpatico canguro e una dispettosa scimmietta, devono riempire con i loro salti. C'è anche un inseguitore dispettoso il cui unico scopo sembra quello di correre dietro ai due animaletti cercando di prenderli. Cercate di farli restare in libertà. Grazie!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
F1	pausa/partenza
F3	livelli gioco
F5	uno/due giocatori reset

PAOLO ALLA RISCOSSA



Paolo è scappato dalla prigione ed ora cerca di raggiungere la libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. La sua meta è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove poter vivere serenamente ed alla luce del sole. In questa disperata fuga dovrà portare con sè 5 elementi (scelti fra 21) necessari al successo del rocambolesco viaggio. Inoltre dovrà raccogliere le monete d'oro che troverà sulla strada, più alcuni oggetti che gli saranno d'aiuto. Purtroppo Paolo dovrà affrontare molte difficoltà: la via verso la libertà è lunga e faticosa!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO SPARO	inizio partita
R	ridefinizione tasti
P	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per saltare

IL GOBBO ALLE OLIMPIADI



Correre, saltare, lanciare sono gesti che ogni giorno ognuno di noi fa. Più difficile diventa tutto questo quando, come nel caso del nostro simpatico gobbetto, i Giochi olimpici richiedono tempi e misure da rispettare. Se tutto va bene c'è un bacio che una bellissima principessa gli scoccherà. Se invece non ce l'avrà fatta: morte!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

CTRL	uno/due giocatori
Q	tastiera/joystick

BLADE RUNNER



Dunque, la cosa è un po' complicata: stando a ciò che è scritto sulla confezione, *Blade Runner* sarebbe ''un videogioco ispirato alla colonna sonora del film, firmata da Vangelis''. Ma come si fa a costruire un gioco su un brano musicale? Dev'esserselo domandato anche la casa editrice, la CRL... che poi è giunta evidentemente alla conclusione che era più pratico ispirare il gioco al film vero e proprio!

Per chi non ha visto *Blade Runner,* diremo che il gioco è ambientato nel 21° secolo. I Replicanti, robot particolarmente perfezionati, vengono impiegati come schiavi per colonizzare gli altri pianeti: inevitabilmente, questi droidi semiumani ben presto si stufano di essere schiavizzati. Nasce così il Fronte di Liberazione dei Robot, che dà vita a delle rivolte nelle colonie e sulla Terra.

I Replicanti finiscono così con l'esser messi fuorilegge, e il governo si impegna a rintracciarli e distruggerli. A questo punto intervenite voi nei panni di Blade Runner, il cacciatore di taglie fantascientifico che si guadagna da vivere braccando e distruggendo i Replicanti.

Il gioco dispone di due schermi. Il primo schermo contiene due mappe della città - un ingrandimento di uno dei suoi nove quartieri e poi una mappa completa dell'intera città. Sopra un reticolo appare la posizione dell'ingrandimento rispetto agli altri otto quartieri.

Questo schermo serve per dare la caccia ai Replicanti. Premete il pulsante di fuoco, e la vostra vettura si alzerà in volo - anche se è un puntino così piccolo che è difficile vederla.

Dovete ora scovare il Rplicante (che lampeggia sulle mappe della città) e atterrargli sopra. Lo schermo si trasforma in una scena cittadina.

La vettura scende lentamente sul marciapiede e ne balza fuori Blade Runner: non aspettatevi un secondo Harrison Ford, se no resterete delusi! Ad ogni modo, una volta che l'azione si scatena vi scorderete la modestia della grafica. La caccia al Replicante ha luogo via scanner, come in *Defender:* non appena lo inquadrate, sparategli con il laser. Purtroppo, anche questa è una delusione: non si sente e non si vede niente. Certo, si capisce che si sta sparando perché i passanti si gettano al suolo, però un laser senza traccia grafica né detonazione... vergogna, CRL!

Peccato anche perché l'inseguimento per le strade è la parte più divertente di *Blade Runner:* niente di eccezionale, però viene davvero voglia di beccare i Replicanti una volta che si è alle loro calcagna.

Se si considera la spettacolarità di un film come *Blade Runner*, il gioco è una delusione, ma se non altro la CRL ha reso giustizia alla colonna sonora di Vangelis, poiché la musica è ottima.

Come *Friday 13th,* anche *Blade Runner* è uno di quei giochi che passerebbero inosservati se non uscissero sulla scia di un film di successo.



OPLÀ

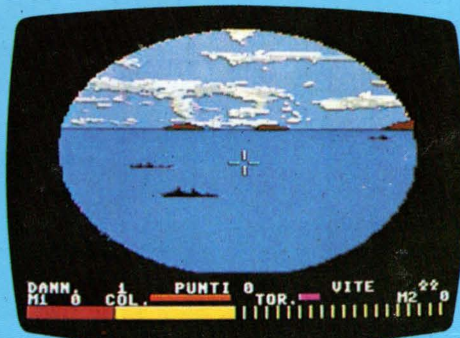


Su è giù per l'ascensore alla caccia dell'unica via d'uscita dalla complessa costruzione. Attenti poi a quell'uccellaccio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
←	sinistra
1	destra
SPAZIO	salta

D-DAY

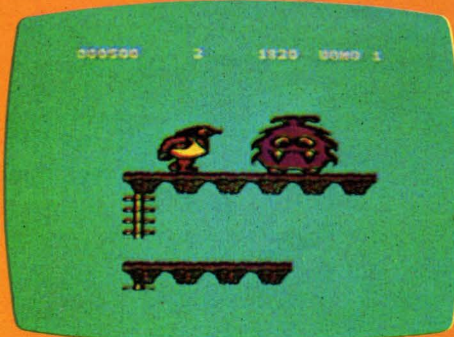


Riprodotto fedelmente a video, il D-DAY, vi propone un attacco aereo-navale e una battaglia subacquea. L'attacco contro le coste della Normandia è contrastato dalle forze nemiche che mandano squadriglie di aerei appoggiati dal cannoneggiamento di corazzate.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
SPACE	per iniziare
F7	immersione
F3	emersione
F5	uscita periscopio

CRACK!



Un uomo preistorico alle prese con una scalata per niente facile. Ogni tanto gli si para davanti un mostro che il suo jojo a lingua di Menelicche riesce a stendere per sempre.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZZINO



Un lavoro ingrato quello del netturbino: tener pulita una città mentre tutto attorno a lui si muove velocemente. Una volta scaricato nella via dal camion, lo spazzino deve recuperare i bidoni, vuotarli e ricominciare da un'altra parte. Il suo capo chiede velocità.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

LA STREGA

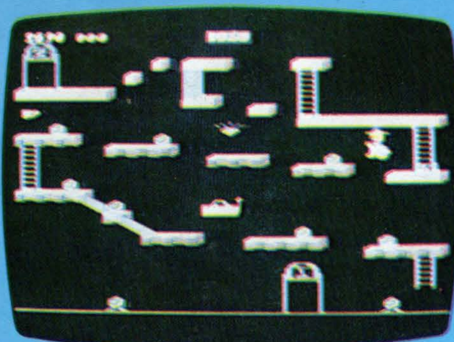


Il tuo villaggio sta per essere sommerso dalla lava del vulcano. Prima che sia troppo tardi devi intervenire facendoti aiutare dalla fata tramutata in strega ma che tu puoi far ritornare bella grazie a una pozione da versare nel pentolone. Provaci e sbrigati.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
F7	parte
F5	livelli
SPAZIO	pausa

CHINER II



Il nostro amico cinese si è messo a fare il minatore in un giacimento ricco di gioielli e di altri utili oggetti capaci di rendere innocui i famelici microboni così da potere essere catturati. Muoviti con velocità perché il tempo ti sarà nemico.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
F7	partenza
F3	opzioni
⇄	pausa si/no
RESTORE	abbandona

BOXING



Ecco l'occasione per disputare un incontro di boxe con un amico o il computer. Non dimenticarti di dosare l'adrenalina che dà energia ai concorrenti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1-2	nr. giocatori
1-2-3-4	energia
RESTORE	riparte

KUNG FU



Prova l'emozione del Kunf Fu in questo gioco dalla grafica spettacolare dove in ambienti scenografici sempre diversi dovrai battere il tuo avversario o il tuo computer a colpi di Kung Fu e Karaté. Ogni colpo è permesso pur di riuscire a vincere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	partenza
F3	1/2 giocatori
F5	demo

Vita da Barone: The Evil Crown



''Gioco di simulazione'', ''iconico'', ''animato''... sembra, a sentirli, che soltanto oggi i programmatori (e gli uomini di marketing) abbiano scoperto le possibilità di animazione del C64! Ad ogni modo, vediamo un po' questo *The evil crown*, che, standо alla confezione, è ambientato nell'Inghilterra feudale del 1200. Il gioco è una simulazione di ciò che doveva essere la vita di un barone ai brutti tempi andati. Le solite cose... affamare i contadini, vincere un po' di tornei e spodestare il re. Sullo schermo appare una piccola mappa della vostra baronia con i suoi villaggi (rappresentati da graziose icone a forma di casette). Gran parte dello schermo è tuttavia occupata da dei riquadri, ciascuno dei quali rappresenta una parte della gestione economica della baronia: tasse, balzelli, tangenti al re ed altre spese inevitabili.

Il giocatore comincia con 250 contadini e 500 pezzi d'oro. Spendendo oculatamente il vostro denaro e dividendo astutamente i vostri contadini, dovrete giungere all'obiettivo del gioco, che è di espandere i vostri possedimenti fino ad essere abbastanza forti da poter sfidare il re. Col joystick si porta una freccia sul riquadro voluto, e tramite un cursore si può decidere quanto si vuole spendere. Esaurita questa parte, potete passare alla parte principale del gioco...

Peccato che la parte principale del gioco sia proprio questa! Ciò che segue è un ''torneo animato'' in cui tenterete di disarcionare più avversari che potete (ma sarete già fortunati se riuscirete a farne fuori uno solo). C'è poi una battaglia: verrete attaccati dagli altri baroni oppure i contadini vi si ribelleranno. In ogni caso, dovrete difendere il vostro territorio. Anche in questo caso, lo scontro tra le due parti viene rappresentato in animazione al centro dello schermo: una battaglia all'acqua di rose, e poi uno dei due schieramenti si ritira. Il solo modo in cui il giocatore può influenzare l'andamento della battaglia sta nel decidere quanto deve pagare i propri soldati o quanti mercenari può permettersi di assoldare.

Sempre che sia riuscito a superare queste fasi, il barone deve poi affrontare il problema dell'aumento o della diminuzione del numero dei suoi contadini nonché dei propri soldi. I contadini vengono decimati dalla fame, dalla guerra e dalle bestie feroci, oppure si moltiplicano... be', in che modo lo sapete anche voi!

Se tutto va bene, il barone potrà alla fine sfidare il re: un suo insuccesso significherebbe per lui la morte. E poi, che si fa? Si ricomincia a giocare da capo?

Per quanto riguarda la grafica, il display è chiaro, esauriente ed ordinato... ma in alcuni casi il ricorso alle icone è veramente esagerato! Prendiamo ad esempio le casette che rappresentano i villaggi, e che continuerete a vincere o a perdere: se si pensa che le vincite e le perdite possono essere dell'ordine di cinquanta o anche più casette, immaginate un po' che lavoraccio è prenderle una per una con la freccia ed accompagnarle sulla mappa!

Tra parentesi, non sapevamo che bastasse un solo orso a far fuori un terzo della popolazione di un villaggio nel corso di un anno: chi dice che i videogiochi non sono istruttivi?



JETMOON



Secondo le ultime scoperte sulla luna ci sono vari tipi di creature che divorano le pareti delle caverne sotterranee e il tuo compito consisterà nel catturare uno di loro per facilitarti il viaggio attraverso le miniere, alla ricerca delle 8 chiavi della caverna, contenente il monolita, oggetto della tua missione. Nel viaggiare sotto la superfecie della luna dovrai essere molto avventuroso e ricordati che il tuo abbigliamento ti permetterà di saltellare liberamente ma se cadrai da troppo in alto sicuramente morirai. Inoltre in alcune delle caverne più profonde troverai delle correnti ascensionali che ti riporteranno alla superficie.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
FUOCO	per partire

FLY



Guida l'atleta alla ricerca dei frammenti dell'amuleto magico attraverso le ere preistoriche con l'aiuto delle sole ali e cerca la porta del tempo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
2	destra
CTRL	sinistra
1	vola
SPAZIO	musica

THE MADNESS



Quella pestifera della piccola Annie ne ha combinato un'altra delle sue. Per dispetto ha strappato un intero mazzo di carte del proprietario di un noto locale. Per punizione dovrà aggirarsi in mezzo alla gente in festa, raccogliendo i vari pezzi fino a ricomporre ogni singola carta. Ma attenzione. Annie dovrà stare bene attenta a non causare altri guai, come rovesciare bicchieri e bottiglie, altrimenti l'irascibile proprietario la butterà fuori. A complicare la sua ricerca, Annie sarà costantemente infastidita da misteriori oggetti volanti da cui potrà difendersi facendo esplodere i suoi palloni chewing-gum.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
L	fuoco
P	salta

BLOOD HOUSE



Durante un week end in una villetta isolata, la tua metà è stata vittima di un sortilegio. Per far rivivere il tuo partner, prigioniero nella casa degli orrori, dovrai cercare e raccogliere i pezzi del grande pentagramma magico, che dovrai di volta in volta portare sullo schermo nascosto dietro la grande tenda. Ma attento! Una serie di pericolosi trabocchetti e di malvagi personaggi sono in agguato e il meglio che potrà succederti, sarà di restare in costume adamitico incapace di ogni iniziativa. In questo caso dovrai girare per le varie stanze della villa e ritrovare i vestiti perduti e continuare quindi nella tua impresa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco

SOTTOBOSCO



Il tuo amico si è perso in un antico maniero e tu dovrai aiutarlo a trovare la via di uscita. Ricordati che per prima cosa dovrai trovare le armi per poterti difendere dai numerosi diavoli e spiriti che ti inseguiranno non solo per le varie stanze, ma anche per i numerosi passaggi sotterranei. Dovrai fare anche molta attenzione alle sirene, che con i loro canti cercheranno di richiamare l'attenzione del tuo amico, per ucciderlo non appena egli sarà loro vicino. Ricordati che potrai utilizzare le bolle di vapore per risalire, mentre le corde ti aiuteranno sia a scendere sia a salire in base alle tue necessità. Non dimenticarti, inoltre di recuperare il maggior numero possibile di gemme, affinché il tuo viaggio nell'aldilà non sia stato inutile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
CRSR	sinistra
CRSR →	destra
Z	giù
A	sù
FUOCO E SHIFT	usa le armi
F3	scende dalla corda
F5	sale sulla corda
F1	pausa

INCAS



Spinto dalla tua sfrenata passione per l'archeologia sei rimasto imprigionato a causa di una improvvisa scossa tellurica, nel labirinto di una antica tomba Incas della quale disporrai di una accurata mappa.
Come unica speranza di uscire vivo da questa trappola, dovrai inseguire e catturare ad uno ad uno i nove spiriti immortali che ti daranno il potere di aprirti la via di uscita e conquistare la libertà e la ricchezza.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
JOYSTICK BASSO	mappa
JOYSTICK ALTO	avanza mappa

EL SALVADOR



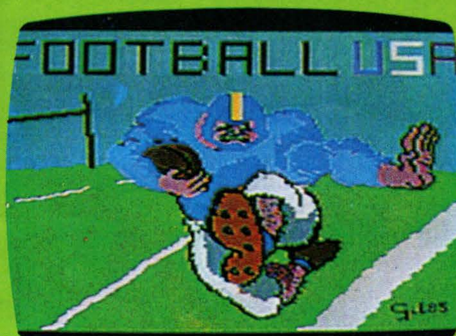
Il diabolico Sergente Garcia ha rapito una bellissima signorina e l'ha imprigionata nel suo forte. Lo scopo della tua missione consisterà nell'essere il personaggio mascherato che trova la fanciulla e la salva dalle sgrinfie del malvagio. Le guardie di Garcia faranno di tutto per abbatterti. Sii preparato a grandi combattimenti. Potrai salire scale, esplorare passaggi segreti, saltare di piano in piano e rimbalzare su trampolini improvvisati. In ogni schermo ci sono difficoltà e pericoli diversi. Potrai vedere la mappa se viaggi tra più schermi. Vai perciò avanti e indietro per trovare il tuo obiettivo o anche solo degli indizi. Non sorprenderti, inoltre, se alcuni oggetti hanno delle proprietà magiche. Questo gioco è una combinazione di azione e avventura. Riuscirà il nostro amico a salvare la sua amata?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

L	joystick laterale (ruotato di 90°)
R	joystick retta
SPAZIO	pausa
FUOCO	per combattere e prendere

FOOTBALL USA



Benvenuti al grande football dei magnifici 7, ma questa volta non come spettatori, ma come capitani di una agguerrita squadra di superman. Potrete giocare in due o contro il Vostro computer.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F3	5 minuti/15 minuti
F5	1/2 giocatori
F7	tipo di squadra e per giocare

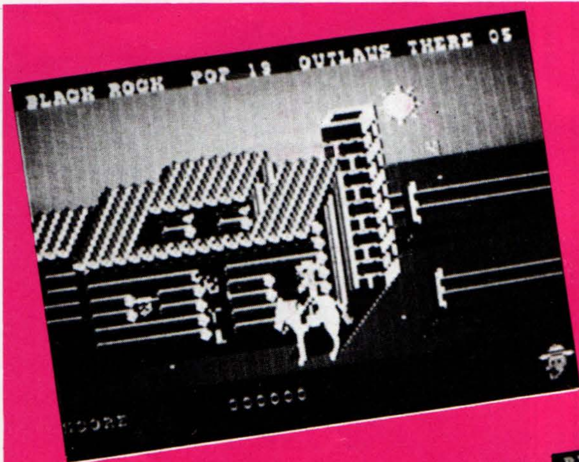
OUTLAWS: LA LEGGE DEL WEST

Come tutti gli aficionados di videogiochi sanno, la pubblicazione di un nuovo gioco da parte della Ultimate è sempre un evento atteso con entusiasmo e impazienza. Peccato quindi che davanti ad *Outlaws* l'entusiasmo si trasformi in incredulo disappunto.

Outlaws non è che un ennesimo gioco avventuroso, in questo caso ambientato nel West. Il giocatore si troverà nei panni del Cavaliere Solitario, il misterioso pistolero mandato dalla Provvidenza a ripulire il selvaggio West dai banditi, dagli indiani e da altri sgradevoli personaggi.

Lo schermo iniziale vi informa che state entrando nel territorio della banda Dalton. La banda vi si fa incontro al galoppo e sparando, ma riuscirete ad evitare le pallottole tirando verso di voi il joystick... poi rialzatevi e rendete loro pan per focaccia. Per ogni bandito abbattuto vi guadagnerete dei punti.

Outlaws scrolla orizzontalmente - ma non per questo è molto variato. Il gioco comincia con quattro Cavalieri Solitari, ma se ne pos-





sono vincere degli altri con dei punteggi particolarmente alti. Il vostro cavallo sa trottare, galoppare, andare al passo e saltare... e può anche mandarvi a finire lunghi e distesi se inciampica in un albero abbattuto.

Il gioco è composto essenzialmente di tre parti: il deserto, l'accampamento indiano e la cittadina di Little Rock, in cui i banditi si mescolano alla folla e cercano di tanto in tanto di attentare alla vita del Cavaliere Solitario. Nel deserto invece bisogna raggiungere un corral in cui si è rifugiata la banda Dalton: se riuscirete a colpire i banditi man mano che si affacciano alle finestre, riuscirete a passare alla fase successiva - quella del territorio Sioux.

Come se non bastassero gli indiani - gagliardi guerrieri a cavallo che non lesinano le frecce - ci sono anche altre insidie, come le aquile e le palle di fuoco.

Il modo migliore di affrontare questo schermo è di attraversare a spron battuto il campo indiano e saltare sopra le palizzate e le siepi fino a giungere al confine: fatto ciò, non vi resta che entrare a Little Rock. È decisamente questa la parte migliore del gioco: l'albergo, la prigione, il saloon, l'emporio e gli altri edifici sono tutti splendidamente riprodotti.

Qui bisogna essere davvero lesti di mano, poiché i banditi si espongono soltanto per quei pochi secondi che bastano per spararvi - sono veramente delle carogne!

In *Outlaws* gli effetti sonori sono veramente efficaci: ad esempio, il rumore degli zoccoli cambia a secondo della velocità dei cavalli.

La musica però è orribile, certamente non all'altezza degli altri giochi della Ultimate.

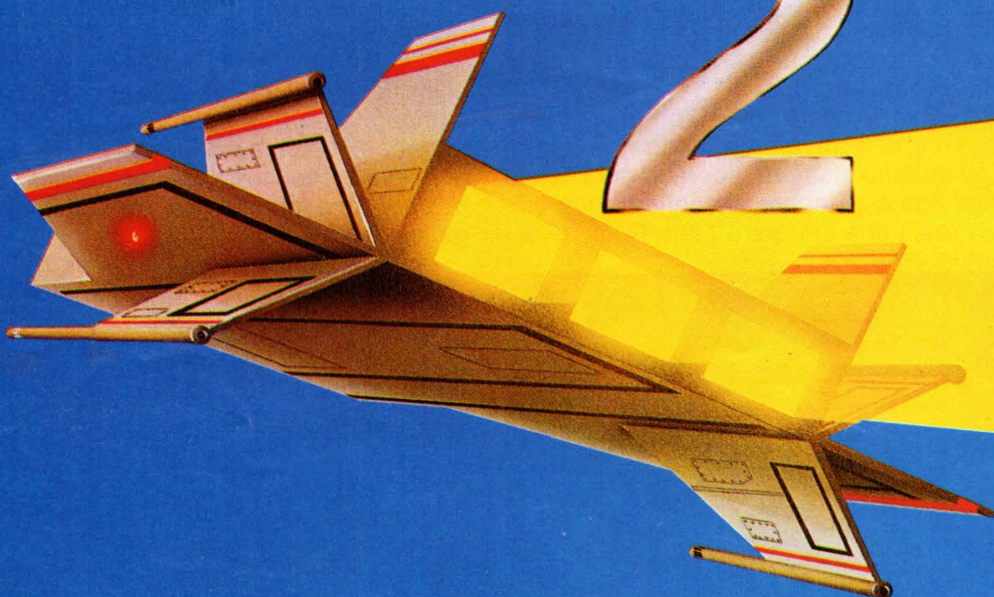
Se riuscite ad eliminare i cinque banditi di Little Rock, il gioco ricomincia da capo - solo che questa volta i banditi sono dieci, e sono più cattivi!

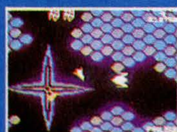
Outlaws manca di mordente: così com'è, si tratta solo di vagare sparacchiando per le campagne... un po' poco, per un gioco che vorrebbe essere avventuroso ma che manca di quelle componenti di tensione e di difficoltà che sono proprie dei migliori giochi del genere.

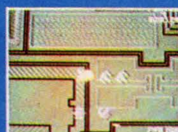




Space Pilot 2



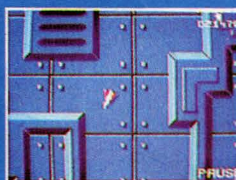














Questo gioco è il "seguito" di *Space Pilot,* uscito nel 1984, che era a sua volta la versione 64 di *Time Pilot,* un gioco da bar che un paio d'anni fa aveva conosciuto un momento di gloria. Il concetto di base era semplice: resistere il più possibile a bordo di un piccolo aereo sullo schermo a scrolling multiplo abbattendo i velivoli nemici - che a secondo delle zone temporali andavano dai biplani ai jet più avveniristici.

Space Pilot II, inevitabilmente, si basa sull'edizione più recente dello stesso gioco da bar. Non ci sono grandi differenze, se non nel fatto che lo sfondo non è più un semplice cielo a pecorelle, ma una serie di otto paesaggi alieni. Continuando a volare sempre nella stessa direzione, prima o poi se ne noterà il ricollegamento. Non lasciatevi però impressionare dalla loro "impressionante bellezza fantascientifica", come raccomanda la confezione, dato che non influiscono minimamente sull'azione.

Mentre la vostra astronave sorvola il suolo, potrete godere di una vista a volo d'uccello. Attenzione: potete solo controllare la direzione in cui si sposta l'astronave, ma non la sua quota né la sua velocità. Se per il controllo si usa la tastiera, basta semplicemente usare un tasto per virare a destra, uno per virare a sinistra e un terzo per far fuoco. L'uso del joystick è un po' più laborioso: spostandolo, la nave ruota lentamente su sè stessa finché non è orientata nella direzione voluta.

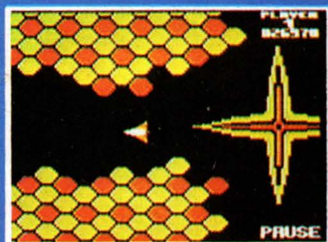
Dai margini dello schermo sbucano diversi tipi di navi aliene che vi attaccano, sia da sole che in formazione. A voi la scelta tra il contrattacco e la ritirata, tenendo presente che a ciascun attacco bisogna sopravvivere per almeno due minuti. Ad ogni attacco successivo appare una nuova ondata di alieni - ovviamente sempre più pericolosi.

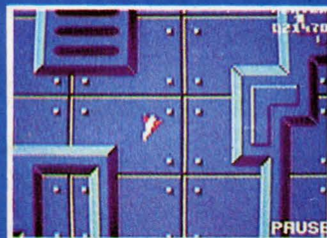
Se il primo attacco è una cosa all'acqua di rose, già nella seconda ondata si fa uso di missili "intelligenti" che filano più veloci di voi e non vi danno tregua finché o voi o loro non siate andati distrutti. Nelle ondate successive, poi, i missili acquistano delle velocità quasi incredibili.

A parte gli sfondi puramente decorativi, dal punto di vista grafico il gioco è un po' spoglio, e gli sprite usati per le varie astronavi sono anonimi. Anche il commento sonoro non è eccezionale: i soliti sibili e borbottii della fantascienza uniti a della musica bizzarra chiaramente composta non da un musicista ma da un programmatore.

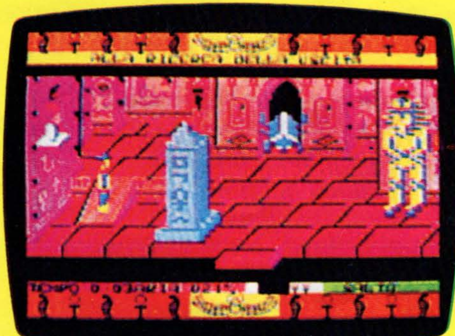
Un punto decisamente negativo è la pausa eccessivamente lunga all'inizio di ciascuna ondata e di ciascuna vita: si tratta di attese a dir poco seccanti.

Niente di nuovo quindi in questo gioco più frustrante che appassionante, destinato ad incontrare soprattutto il favore dei più incalliti appassionati dei giochi da bar.





SOTTERRATO VIVO



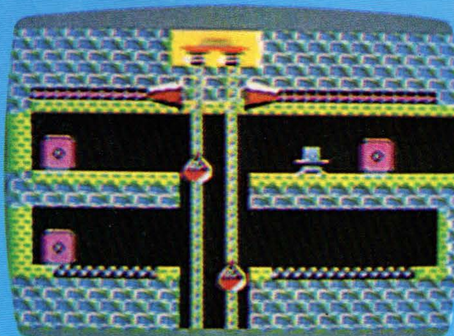
Sei rimasto intrappolato in una terrificante tomba sotterranea costituita da un dedalo di stanze e corridoi e solo con molta abilità potrai riguadagnare la libertà perduta. Per trovare la via d'uscita devi aggirarti per i corridoi della catacomba alla ricerca di tutte le pergamene, una delle quali indica la via della salvezza. Ma non avrai vita facile! Già nella prima stanza trovi la strada sbarrata da una gigantesca statua: per aprire un varco guardati attorno, trova l'occhio di Osiride, posizionati perfettamente e salta. Inoltrandoti nel labirinto sotterraneo ti accorgerai ben presto che questo pullula di letali creature. Fortunatamente non sei totalmente indifeso perché hai a disposizione un certo numero di scudi protettivi, ma soprattutto hai la possibilità di trovare una utilissima frusta e anche una torcia con la quale illuminare le camere buie.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F7	inserire/disinserire pausa
F1	fine partita
ALTRI	per cambiare azione

LEMMON DAMMON



Dopo esserti introdotto nella fortezza del diabolico dottor Cyclon dovrai girare qua e là per le varie stanze cercando di scoprire nelle casseforti sparse ovunque, le prove che ti porteranno a risolvere il mistero della tua missione. La tua avventura non sarà però così semplice perché nel tuo girovagare dovrai scontrarti con numerosi nemici mortali e per muoverti potrai anche usare i cestelli montacarichi ma attento a non finire... in pentola.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F3/F7	pausa si/no

SKULL MANIA

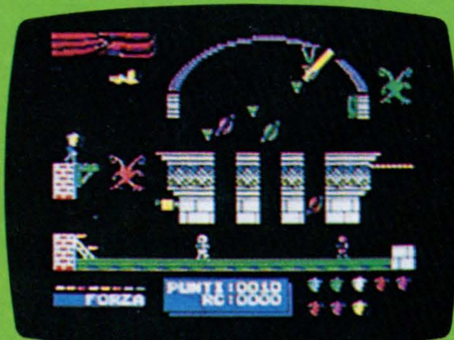


Nello psichedelico labirinto del Mago Woz potrai trovare la ricchezza, il cibo per darti energia, le armi e molte altre cose utili. Ma attento! Oltre a tutto ciò ti troverai a dover affrontare il perfido esercito del mago, costituito da ogni sorta di perfide creature, da cui potrai difenderti con la tua scure-boomerang o con la fuga. Buona fortuna!!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

LUCKY JOE



Il codardo dottor Plizzi, aiutato dalla sua attraente assistente, Donna, ha inventato un piano per mega-razzi psiconici. Il loro avversario, il tuo eroe, il valoroso agente Joe è stato incaricato di ostacolare i loro progetti sulla dominazione del mondo. Lucky Joe per raggiungere il suo scopo dovrà rubare i piani in un audace raid nel remoto nascondiglio del Dottor Plizzi. Quando Joe ha completato il primo stadio della sua missione, atterrando sul tetto del laboratorio del malvagio dottore con il suo Zeppelin, dovrà cercare i piani nascosti nella cassaforte di Plizzi.

Gli 8 pezzi di dinamite necessari per far saltare la cassaforte sono stati seppelliti attorno alla casa da uno sfortunato agente precedente. Joe dovrà trovarli, prendere i piani ed infine fuggire.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
FUOCO/SPAZIO	salta
A	sinistra
B	destra

OTTO CLOWN



Un pazzo dinamitardo scappato dal manicomio criminale, si è introdotto nel Luna Park della città di Grenville. Salito sul percorso dell'ottovolante il pazzo lancia delle bombe in aria per distruggere le rotaie e se gli sarà possibile anche qualche furgoncino. Tu impersonando il clown Otto dovrai seguendo le indicazioni del radar (un quadratino) correre avanti e indietro per raccogliere le bombe prima che atterrino sul percorso scoppiando. Ma non credere che le cose siano così facili, infatti per un errore del guardiano l'ottovolante viene rimesso in moto e perciò dovrai anche evitare i carrellini che corrono sul percorso. Come se tutto ciò non bastasse, le difficoltà aumenteranno quando il dinamitardo ti getterà contro delle palle di fuoco per impedirti di portare a termine la tua missione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	numero giocatori
F3	livello gioco

LA FRECCIA NERA



Nel regno di Nottingham è stata indetta una gara per scegliere l'arciere più bravo. Questa volta impersonerai Robin che andrà da solo alla sfida dello sceriffo mentre due tuoi amici hanno nascosto delle faretre in posti segreti della loro foresta per anientari contro i nemici. Ma nella foresta troverai anche delle streghe, dalle quali potrai salvarti dando loro in cambio piante e radici per i loro filtri. Nel bosco dimora anche un antico eremita, vicino alla morte, che dovrai curare dalle sue malattie, stai però attento che il sant'uomo non abbia disperso delle stregonerie attorno alla sua casa, potrai evitarle solo pagando 3 sacchi d'oro per ogni sortilegio. La tua spada e il tuo fedele arco si trovano nella vecchia foresta di Ent, abbastanza distante perché non possa essere seguito al tuo ritorno. Quando avrai recuperato tutte le armi potrai presentarti alla sfida e a questo punto dovrai cercare di vincere a tutti i costi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Tempo di guerra

Rambo

Era fin da novembre che la Ocean ci prometteva un Rambo, e Tony Pomfrett e Dave Collier sono giunti in porto con un prodotto "super". La missione di John Rambo sta nell'accertare se in Vietnam vi siano ancora dei prigionieri di guerra americani. Fin dal caricamento vi viene ordinato chiaramente di non scontrarvi col nemico, ma se vi attenete a questo ordine il gioco è praticamente già finito - e quindi molto poco divertente!

No, è chiaro che in realtà desiderate liberare i prigionieri del campo di concentramento e poi squagliarvela facendo ricorso alla mitragliatrice e alle frecce esplosive. Potete seguire due strade. La prima consiste nel raggiungere non visti il campo, evitando i musi gialli e magari uccidendone uno o due con un coltello ben lanciato, e poi irrompere nel campo prendendo le guardie di sorpresa. La seconda consiste nel fare ricorso alle frecce esplosive e liberare i soldati prigionieri facendo saltare in aria tutto, giungla e campo.

In ogni caso, una volta liberato il primo soldato dovete prendere l'elicottero: se ce la fate, avrà inizio la fase successiva, in cui dovrete mettere in salvo gli altri prigionieri di guerra. L'elicottero è una delusione, essendo molto piccolo, ma non potrete comunque restare a bordo a lungo poiché perderete rapidamente energia: raggiungete dunque in fretta l'eliporto e mettete in salvo gli altri uomini.

La grafica è buona ma non eccezionale, ed è un peccato che Rambo appaia un po' deperito. Occorre inoltre dire che è irrazionale dover usare la barretta spaziatrice per attivare le armi: quando (come in questo caso) si

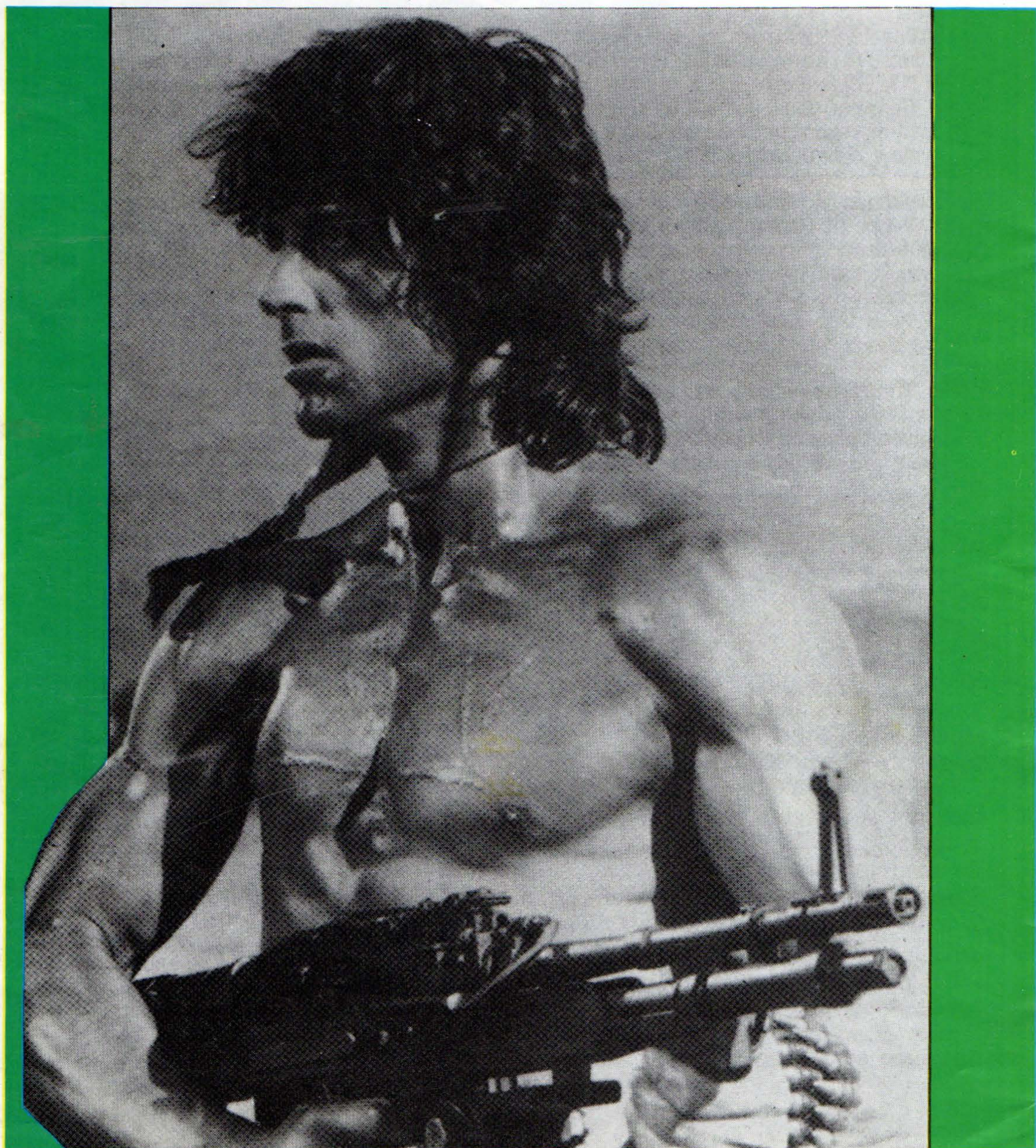




hanno a disposizone frecce esplosive, mitragliatrici, bazooka e coltelli, si rischia di perdere del tempo prezioso. Si tratta di un gioco certamente difficile, ma non troppo. Perfino Rambo perde le proprie forze dopo sei centri, e i musi gialli qui hanno una mira migliore che nel film.

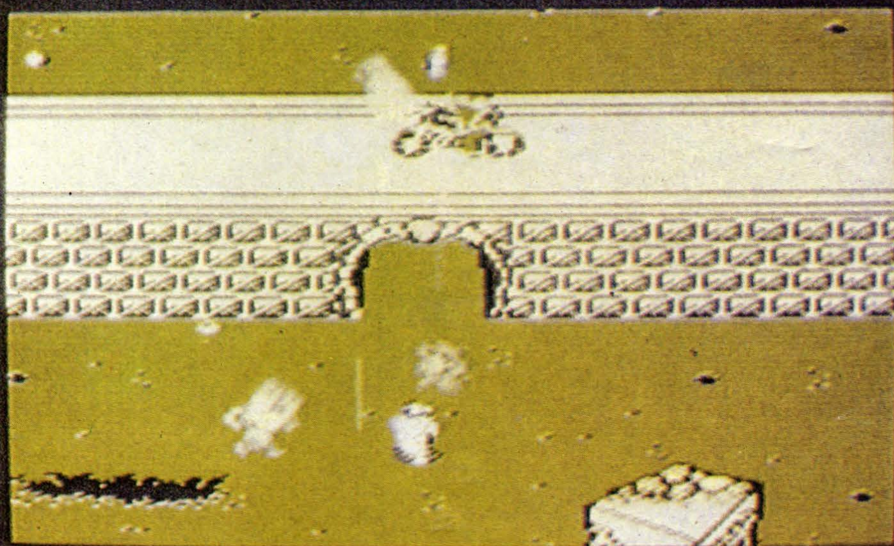
La componente strategica conferisce al gioco un elemento d'interesse in più, ma temo che una volta compreso il meccanismo *Rambo* perda il proprio fascino e diventi una mera gara a chi segna più punti.

Gli effetti sonori sono invece un altro paio di maniche... e sono stupendi. Il loro autore è Martin Galway, già noto e applaudito per gli effetti di *Hypersports* e di *Never Ending Story*. Solo Galway riesce a trarre dal 64 dei suoni come questi, con un'eco e un riverbero tali che vi costringono a guardarvi attorno alla ricerca degli altoparlanti.



Tempo di guerra

Commando



Ecco finalmente la versione ufficiale del gioco da bar della Capcom che viene considerato il più grande successo dopo *Track 'n' Field:* la Elite ci lavorava da mesi, a parte una breve pausa per trascinare in tribunale la Alligata, produttrice della versione non autorizzata *Who dares wins.*

La prima cosa che balza all'occhio è una certa somiglianza con la versione dell'Alligata... e non a caso, poiché nei titoli di testa il programmatore risulta essere Chris Butler, cioè proprio l'autore di *Who dares wins!*

Chi non si sia ancora imbattuto in questo gioco in un bar sappia che si tratta semplicemente di aprirsi un varco tra orde di soldati nemici, avendo a disposizione soltanto una

mitragliatrice M60 e un dito molto nervoso sul grilletto.

Esistono però alcuni problemi. In primo luogo, il protagonista risulta grande appena un terzo del proprio alter ego da bar e (peggio ancora!) in certe occasioni scompare del tutto! In effetti, più di un indizio tradisce la fretta dell'Elite di mettere in commercio al più presto questo gioco: a volte lo schermo è disturbato, e in alcuni veicoli ci sono dei difetti palesi (se non sono addirittura irriconoscibili del tutto).

Si tratta comunque di una versione fedelissima dell'originale, di cui la Elite ha conservato le ambientazioni e il ritmo frenetico: si può farsi sparare, bombardare, investire e sballottare a sazietà. Peccato però essere obbligati ad usare la barretta spaziatrice ogni volta che si vuole lanciare una granata. Nella versione Spectrum basta invece tenere premuto il pulsante di fuoco. In effetti, la versione Spectrum sembra globalmente più riuscita di quella 64, a parte gli effetti sonori.

La musica è particolarmente bella, e si può perdonare la Elite per aver scelto come tema conduttore l'orribile *Living on video*. La colonna sonora del gioco si presta ottimamente al ritmo vivace dell'azione che si svolge sullo schermo, e si trasforma poi in un'orrecchiabile melodia che accompagna l'ottima funzione ''segnapunti'' del gioco.

L'Elite ha certamente prodotto un buon gioco, ma si resta col vago sospetto che avrebbe potuto essere un po' meglio. Di per sè piuttosto ripetitivo, questo gioco è sicuramente una tappa obbligata per gli amanti dei giochi da bar tipo *Access*, ma non stimola più di tanto la creatività del giocatore.

